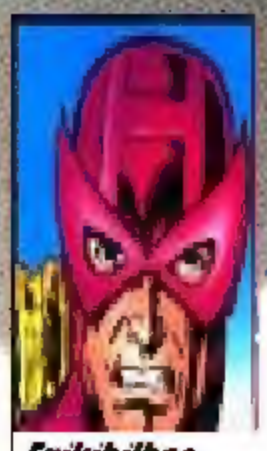
panini COMICS NEWS

1
noviembre 2004

DEL
CÓMIC
AL CINE

RAT-MAN
UN HÉROE
DIFERENTE

LÍNEA EXCELSIOR,
HISTORIA Y FUTURO



Frikibilbao

MARVEL 2005

PANINI COMICS NEWS

4	Presentación del Nuevo Plan Editorial Marvel	Marco M. Lupoi
10	De Excelsior a Biblioteca Marvel	Raimon Fonseca
12	Marvel en el cine	Julián Clemente
20	Rat-Man	Leo Ortolani
27	2003: Un año excepcional	Breixo Harguindey
29	Todos los cómics Marvel de enero de 2005	

DIRECTOR CÓMICS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL: Montserrat Samón.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Y MARKETING: Jordi Colomo y Alba Biosca
COORDINACIÓN EDITORIAL GRUPO PANINI: Marco Ricompensa (editing & licensing), Mario Corticelli (design), Cinzia Broccatelli (materials)

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es.

REALIZACIÓN: 9 letras, S.L. Passeig St. Joan, 6. 08010-Barcelona. Telf.: 932 471 955.

IMPRESIÓN: Litusa, Pol. Ind. Can Calderón, Avda. de la Marina, 74-76, Nave 1. 08830-Sant Boi de Llobregat. Telf.: 936 547 321.
DISTRIBUCIÓN: Sd Distribuciones, C/ Sancho de Ávila, 76. 08018-Barcelona. Telf.: 933 001 022.

PANINI COMICS
EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluis Torrent
DIRECTOR DE PUBLISHING EUROPEO: Marco M. Lupoi
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola

PANINI COMICS NEWS es una publicación de Panini España. © Panini España, S.A. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista. Depósito Legal: 1220-2004

PANINI COMICS ESPAÑA...
(UNA ESPECIE DE) MANIFIESTO EDITORIAL

El 1 de enero de 2005 tendrá lugar un cambio histórico dentro de la industria española del cómic: después de veinte años, los personajes de Marvel, desde Spiderman hasta Hulk, desde el Capitán América a los X-Men, cambiarán de editor y comenzarán a ser publicados por Panini Comics, editorial de la cual me honra ser director de publishing desde 1994. La noticia, avanzada hace algunos meses por varias fuentes *online* y *off-line*, se hace oficial hoy, 26 de noviembre de 2004, día en el que sale a la venta este número especial de nuestro catálogo PANINI COMICS NEWS, y día en el que el equipo de Panini se verá por primera vez con el público y la prensa especializada dentro del marco del Salón del Cómic de Madrid.

Las palabras no bastan para describir la emoción con la que escribo estas líneas. Empecé a trabajar con los tebeos Marvel en 1985, como editor de las colecciones italianas de Spiderman, X-Men y compañía. En estas dos décadas me he ocupado no sólo de la edición italiana de los cómics Marvel, sino también del lanzamiento (o relanzamiento) de los tebeos Marvel para el grupo Panini en Francia, Alemania y Brasil. En todas esas ocasiones he intentado, junto con mis colaboradores y compañeros, abordar cada mercado con humildad, intentando comprenderlo, interpretar sus deseos, sus pasiones y su temperamento. Cada caso ha sido una apuesta, y me enorgullece poder decir que siempre hemos conseguido conquistar al público local, cautivándolo en la "experiencia Marvel the Panini Way".

"Podíamos hacerlo mejor sólo "dando más", cogiendo el programa editorial ya existente y haciéndolo más rico, espectacular, innovador y sorprendente."

Pero ninguna de las experiencias previas podría haberme preparado para el lanzamiento de Panini Comics en España. El mundo Marvel en este país es un ejemplo para toda Europa desde hace dos décadas. Las ediciones a las que están acostumbrados los lectores españoles son de un nivel óptimo, y tienen pocos rivales en cuanto a cantidad y calidad. Y al estudiar el mundo Marvel en España la pregunta que me surgió rápidamente fue: "¿Cómo podemos nosotros no ya igualar lo que ya existe, sino incluso mejorarlo?".

La respuesta era sencilla... Podíamos hacerlo mejor sólo "dando más", cogiendo el programa editorial ya existente y haciéndolo más rico, espectacular, innovador y sorprendente.

Después de mil reuniones, discusiones y reflexiones, el resultado de nuestro esfuerzo está ya a un solo paso de vosotros, y en los primeros días de enero lo podréis descubrir y evaluar de primera mano.

¿Cuáles son las líneas generales que hemos

por Marco M. Lupoi
Director de publishing del grupo Panini Comics

EL AÑO QUE VIENE...

seguido al preparar el programa editorial?

La palabra clave que ha inspirado muchas de nuestras decisiones ha sido continuidad. Descubriréis que hemos decidido mantener casi todos los títulos que seguís y apreciáis, con el mismo formato y la misma fórmula. También hemos confirmado a los mismos equipos editoriales y gráficos de las colecciones existentes, de manera que seguiréis viendo las mismas tipografías y la misma distribución en los kioscos.

La idea básica era "si un lector vuelve a España en enero después de meses de ausencia, no ha de darse cuenta del cambio... al menos a primera vista".

Aun así, como decía al principio, para dar más era necesario introducir algún pequeño cambio en las colecciones que se mantenían. De ahí que se haya establecido un nuevo diseño, más rico visualmente, así como un mayor número de páginas editoriales, dos características comunes a la producción de Panini en todo el mundo. De hecho, creemos que los cómics son un medio visual, y que a las páginas de historieta visualmente espectaculares deben acompañarles sus correspondientes páginas editoriales igual de "fuertes" e impactantes. También pensamos que el contacto entre editores y lectores es uno de los

Primer anticipo de los cómics que se publicarán entre enero y junio de 2005:

MUNDO MUTANTE

Después de un 2004 bastante flojo, 2005 se presenta repleto de propuestas y novedades para los aficionados a La Patrulla-X, con un programa de lanzamientos que doblará lo que se publica hoy en día.
Todas las series actuales seguirán publicándose, desde NEW X-MEN a LOBEZNO, pasando por EXILIADOS, X-STATICS, X-TREME X-MEN y LA PATRULLA-X (que al menos durante un año pasará al formato de 48 páginas).
En formato de 48 páginas lanzaremos con periodicidad mensual la serie MÍSTICA (en febrero), seguida de LOS NUEVOS MUTANTES (en marzo) y la miniserie LOBEZNO: EL FIN en mayo. Habrá numerosos tomos de librería, tanto en formato 100% MARVEL (EMMA FROST, LOBEZNO/PUNISHER, LOBEZNO/SPIDERMAN, LOBEZNO: SNIKT) como en formato normal (con la reedición de las mejores historias de La Patrulla-X dibujadas por Salvador Larroca y Carlos Pacheco). También habrá algunos *one-shot* como CABLE/MASACRE y TORMENTA: ARENA.

UNIVERSO ULTIMATE

En la primera mitad del año las dos únicas novedades previstas son el especial dedicado a ULTIMATE ADVENTURES y el volumen dedicado a ULTIMATE ELEKTRA, con fórmula idéntica a su predecesor, ULTIMATE DAREDEVIL/ELEKTRA. Por desgracia, ULTIMATE X-MEN será bimestral, de momento, pues se agota el material existente en Estados Unidos.
Después del verano tenemos previstas diversas nuevas colecciones ULTIMATE de

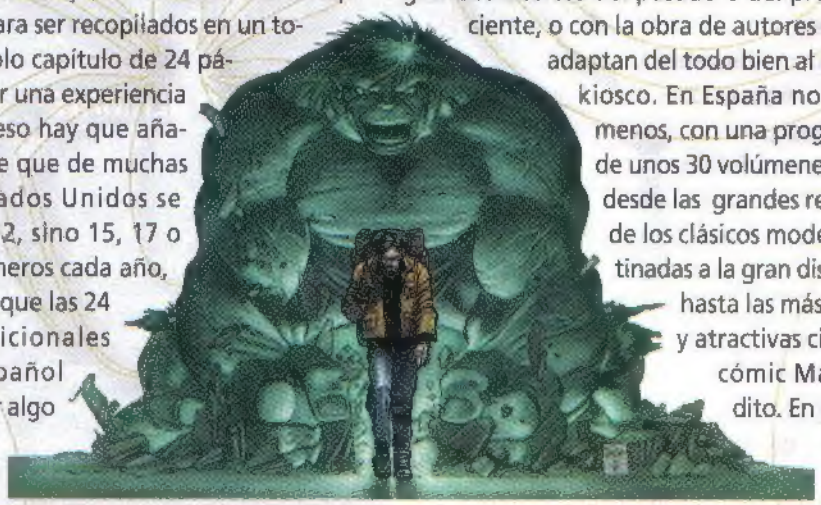
pasa a la página 7

elementos más importantes para Panini, y en España hemos decidido proponer dos, tres o más páginas de contenido editorial en cada publicación para informar, despertar la curiosidad, divertir y apasionar a nuestros lectores.

Otro cambio que se verá de forma gradual será la presencia de álbumes de 48 o más páginas. En Estados Unidos, desde hace dos o tres años, las sagas de los personajes Marvel se presentan en "archivos narrativos", de cinco o seis números, ya pensados para ser recopilados en un tomo. Leer un solo capítulo de 24 páginas puede ser una experiencia frustrante. A eso hay que añadir el hecho de que de muchas series de Estados Unidos se publican no 12, sino 15, 17 o incluso 18 números cada año, de tal manera que las 24 páginas tradicionales del tebeo español empiezan a ser algo escasas. Concretamente, habrá colecciones ya existentes que pasarán a tener 48 páginas permanentemente (LA PATRULLA-X, por ejemplo), otras que alternarán períodos de 24 páginas y períodos de 48, mientras que los nuevos lanzamientos recibirán cualquiera de los dos tratamientos editoriales según sea la disponibilidad de material original. Teniendo en cuenta que por 24 páginas el precio se mantendrá a 1,70 euros y que por 48 páginas pasaremos a 2,90, creo que para los lectores será un buen cambio.

Otra novedad (relacionada con el punto anterior): poco a poco, intentaremos acercarnos más a la producción americana. Con las técnicas modernas de impresión y transmisión de material digital, mantener un año de diferencia entre la edición americana y la traducción española parece un anacronismo. Lo ideal sería publicarlas simultáneamente (si ocurre con una película de Hollywood, ¿por qué no va a pasar con los cómics?), pero lo más prudente sería esperar a ponernos, al cabo de un año, a una distancia de unos cinco o seis meses de la producción en Estados Unidos...

Otro aspecto general que merece ser comentado es que se potenciará muchísimo nuestra producción en librería. En Francia, Alemania e Italia, presentamos cada año en las librerías decenas y decenas de tomos, ya sea con la reedición de grandes clásicos del pasado o del presente reciente, o con la obra de autores que no se adaptan del todo bien al medio del kiosco. En España no haremos menos, con una programación de unos 30 volúmenes anuales: desde las grandes reediciones de los clásicos modernos destinadas a la gran distribución, hasta las más recientes y atractivas citas con el cómic Marvel inédito. En particular, os invito a perma-



necer atentos a la línea 100% MARVEL (no confundir con la colección homónima de tomos de bolsillo aparecida recientemente). Bajo este título llevamos presentando en toda Europa, desde hace ya varios años, volúmenes con un formato muy particular: papel de alta calidad, cubiertas con UV selectivo, solapas, un grafismo muy cuidado... y un precio realmente asequible (10 euros, para unos tomos que tienen entre 96 y 144 páginas). A finales de enero comenzaremos a presentar los volúmenes de esta línea en España, y esperamos conseguir aquí también el mismo éxito que en el resto del continente.

"Hemos decidido proponer dos, tres o más páginas de contenido editorial en cada publicación para informar, despertar la curiosidad, divertir y apasionar a nuestros lectores."

Otro elemento innovador es la revista PANINI COMICS NEWS, cuyo número 1 estáis leyendo. Desde principios de enero se convertirá en una cita de lo más interesante, con la inclusión de historias cortas inéditas extraídas de SPIDERMAN UNLIMITED y X-MEN UNLIMITED, avances exclusivos de nuevas series y tomos, y con todas las novedades del siguiente mes destacadas y descritas con sus más mínimos detalles. Se trata de un formato, mezcla de revista informativa y cómic, totalmente inédito en España, y que nos sentíamos obligados a ofreceros, ya que nuestro lema ha sido siempre "la información lo es todo", y con un programa editorial tan rico como éste es esencial que vosotros, los lectores, estéis perfectamente informados en todo momento sobre los cómics que están por llegar.

reciente aparición al otro lado del océano, pero de eso ya hablaremos más adelante.

LA TELARAÑA DE SPIDERMAN

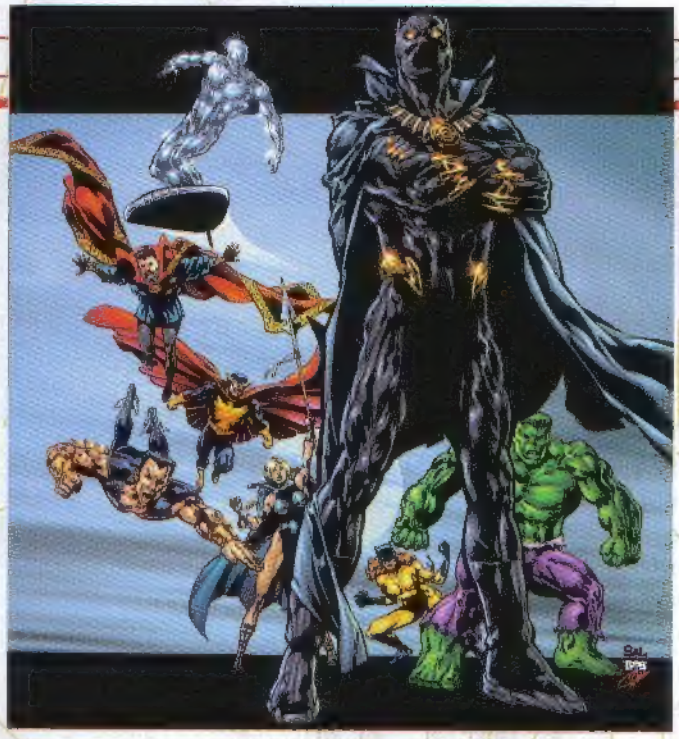
Las colecciones dedicadas a Spiderman se verán muy revitalizadas.

Aparte del título mensual homónimo, que continuará con su fórmula de 80 páginas, en mayo llegará la nueva colección de 24 páginas MARVEL KNIGHTS: SPIDERMAN, con guión de Mark Millar y dibujo de Terry Dodson. Como prólogo, en enero aparecerá la miniserie SPIDERMAN: THE PULSE, una de las ofertas más interesantes de la Casa de las Ideas, escrita por Brian Bendis y dibujada por Mark Bagley. En febrero aparecerá la nueva serie de VENENO, en tomos bimestrales que contendrán sagas completas. Al menos en el primer semestre del año permanecerá inédita la colección de SPIDERGIRL. En librerías lanzaremos la reedición en tapa dura del SPIDERMAN de J.M. Strackzynski y John Romita Jr., una de las obras más significativas de los últimos cinco años, que por fin será presentada en el formato editorial que se merece.

LOS HÉROES

La división de los "Marvel Héroes" vivirá en 2005 un periodo de revolución y cambio, marcado sobre todo por las vicisitudes vividas en Estados Unidos y por el famoso *AVENGERS DISASSEMBLED* (Vengadores Desunidos). Las únicas tres cabeceras mensuales que se han previsto son, por ahora, LOS VENGADORES, CAPITÁN AMÉRICA (con el espectacular ciclo de Bachalo) y LOS CUATRO FANTÁSTICOS (de los que se prepara una película producida por Fox, que se estrenará a principios de julio). THOR y HULK continuarán con sus volúmenes trimestrales de 96/144 páginas, y además se publicarán numerosos tomos y *one shot* dentro de la línea: desde el NAMOR de Jemas y Larroca al LOKI de Rodi y Ribic, pasando por THANOS, SILVER SURFER, VENGADORES/

pasa a la página 9



2. Para la venta online, y como hemos hecho en otros países, hemos decidido generar una plataforma interna en Panini que funcionará a principios de año.

3. En cuanto a la venta en grandes superficies y librerías tradicionales de nuestra producción de tomos, nos ceñiremos a la distribución de Panini, que desde hace años está presente en el sector y, por ejemplo, ha distribuido productos como el TINTÍN en formato bosillo de Casterman.

Y antes de dejaros con el pequeño repaso de las principales novedades editoriales del año 2005, permitidme un breve apunte para terminar.

El otro gran vehículo de información será nuestra página web, www.paninicomics.es, que está en construcción y que desde principios de 2005 os ofrecerá en tiempo real todos los detalles sobre nuestras publicaciones, a la vez que os mantendrá al día sobre los temás más *hot* en Estados Unidos y en el resto del mundo.

Habrá otros tres temas relacionados con cuestiones de distribución.

1. Una vez confirmada la distribución en kiosco por parte de Logista, en el mercado de las tiendas especializadas en cómic hemos recurrido a una de las más potentes distribuidoras del llamado "mercado directo", Samurai Dirac. Esto debería potenciar y evidenciar más nuestra presencia en el importantísimo sector de las tiendas especializadas (o "fumetterie", como las llamamos en Italia).

Sé por experiencia que todo cambio de editorial puede provocar una cierta preocupación entre los lectores aficionados al mundo Marvel. He vivido en primera persona esa preocupación cuando lanzamos Marvel Italia en 1994, Marvel Alemania en 1996, Marvel Francia en 1997 y, por último, Panini Comics Brasil en 2002. A todos los lectores españoles que ven con dudas la llegada de Panini Comics sólo puedo responder con uno de mis proverbios favoritos: *"The proof of the pudding is in the eating"* (La forma de probar un flan es comiéndolo). Panini es una editorial que desde hace diez años vive y respira en el mundo de los cómics, y creo que nuestra pasión es la mejor garantía para vosotros de que podréis seguir disfrutando del fascinante mundo de Spiderman y compañía. ■

Todas las imágenes son
© Marvel Entertainment Group, Inc.

THUNDERBOLTS o CAPITÁN AMÉRICA / HALCÓN. En formato de 48 páginas, no os podéis perder la miniserie GUERRA SECRETA, ilustrada por el italiano Gabriele Dell'Otto (autor también de la cubierta de este álbum), y que aparecerá con una periodicidad bimestral.
En la segunda mitad del año llegarán otros títulos mensuales, volverán IRON MAN y THOR, mientras que LOS VENGADORES afrontarán un desenlace revolucionario, aunque aún es pronto para hablar de ello.

MARVEL KNIGHTS Y MARVEL MAX

Aparte de mantener DAREDEVIL con un cómic mensual, el resto de títulos de este grupo aparecerán en el formato de librería. PUNISHER, 1602 y SUPREME POWER serán las más importantes propuestas, y sobre todo las dos últimas se convertirán, con toda seguridad, en dos puntales de la escudería Panini Comics en cuanto a calidad. Esperad también la adaptación de la película de ELEKTRA y alguna que otra sorpresa más.

BIBLIOTECA MARVEL

La división dedicada a los grandes clásicos del pasado, tan popular entre el público, continuará en 2005 con más propuestas que en 2004. Aparte de SPIDERMAN (sea a color o en blanco y negro) y PETER PARKER a color, continuarán también DOCTOR EXTRAÑO y HULK (pero mensual, no quincenal). ¿Las novedades del primer semestre? IRON MAN en febrero y NAMOR en mayo; en la segunda mitad del año también os aguardan unas cuantas sorpresas...

Y eso no es todo...

En el resto de Europa, Panini Comics es la editorial líder en los sectores de manga y de revistas infantiles. Estamos trabajando en un programa de cómics japoneses que traerá a España la calidad y variedad de propuestas que nos han convertido en la editorial de referencia en el sector en otros países. En el campo de las revistas juveniles, aparte de EMBRUJADAS y WINX, dirigidas a las jóvenes lectoras, para los lectores Marvel más jóvenes estamos preparando una revista de gran formato, con un regalo en cada número, para introducir a las nuevas generaciones en el universo de Stan Lee.

Preparaos también para leer las extraordinarias producciones realizadas por Panini para Marvel Comics. Así es; estamos trabajando en algunos proyectos, que por ahora son de alto secreto, con autores europeos de fama internacional, y podéis estar seguros de que todos ellos acabarán apareciendo en vuestro país (y no he dicho que en el futuro no haya algún autor español que participe en estas producciones).

Por último, quería hablaros de RAT-MAN, del que podéis leer en primicia unas páginas en esta revista, y que es uno de los mayores éxitos del cómic de humor italiano. En Panini estamos orgullosos de haber hecho triunfar a su autor, Leo Ortolani, y os presentaremos la edición española del cómic en los primeros meses de 2005...

Y después de un repaso tan largo y jugoso a las novedades que nos esperan... No puedo más que despedirme con el siguiente deseo... ¡Que tengáis una buena lectura! ■ *MML*

DE EXCELSIOR A BIBLIOTECA MARVEL:
CLAVES Y FUTURO DE UN GRAN PROYECTO EDITORIAL

La edición continuada de los cómics Marvel en España se inició a finales de 1969 con Ediciones Vértice. A través de la década de los años 70, esta editorial publicó de forma sistemática los cómics Marvel. Primero lo hizo en un formato de libro que hoy día es conocido como Volumen 1 (donde las viñetas eran redistribuidas y parcialmente "aumentadas") y más tarde adoptando el formato de gran revista con los volúmenes 2 y 3.

A finales de los años 70, una nueva empresa comenzó a editar cómics Marvel. Fue Bruguera, que se caracterizó por una presentación bastante caótica del material. Por suerte, esta etapa no duró mucho (aunque en su día pudo parecer eterna).

En 1982 una nueva editorial, Planeta, se dispuso a recoger el testigo de Marvel al publicar *La Espada Salvaje de Conan*. Pero este *magazine* tan sólo fue el principio, ya que en enero de 1983 editaba, a través de Comics Forum, los primeros números de *Spiderman*, *Hulk* y *Conan el Bárbaro*. En esta ocasión, la apuesta por los cómics de la Casa de las Ideas fue mucho más sólida que la de su antecesora. El resultado fue la aparición de nuevas colecciones con gran rapidez: *Los 4 Fantásticos*, *Thor*, *Daredevil*, *Iron Man*, etc...

En aquellos momentos, una gran parte de los lectores españoles estaba impaciente por volver a leer cómics Marvel de una forma continuada y cronológica, de ahí que el éxito de Comics Forum fuese prácticamente inmediato. En años posteriores cimentó su oferta editorial, llegando a poner en circulación una parte muy importante de lo que se publicaba en Estados Unidos. Sin embargo, durante estos años no se caracterizó por la reedición de los cómics publicados por Marvel durante las décadas de los 60 y 70. Tan sólo existieron algunos tímidos intentos, como *Clásicos Marvel* u *Orígenes Marvel*; o la posterior Línea Classic (de mediados de los 90). De ahí que ese tipo de cómics quedara relegado a una especie de ostracismo que parecía inalterable. Por suerte, el panorama cambió justo antes de que la década de los noventa finalizara.

Todo comenzó en 1998, poco después de que Alejandro M. Viturtia se convirtiera en el nuevo Editor Marvel de Comics Forum. En ese momento, Alejandro M. Viturtia decidió que había llegado el momento de apostar de forma seria y realista por el material de la Casa de las Ideas anterior a 1985. Para ello creó un grupo de cómics perfectamente diferenciado del resto, el cual recibió el nombre de Línea Excelsior. (El nombre de la línea venía dado por una razón muy clara: Excelsior había sido, desde siempre, la palabra más asociada a Stan Lee, el líder histórico de los cómics Marvel.)

Desde el primer momento, el objetivo fue tan sencillo como importante: evitar riesgos absurdos que pudieran provocar un nuevo fracaso editorial (parecido al de la Línea Classic). Por eso se decidió que Spiderman era el único personajeque podía garantizar una potencial supervivencia en formato de cuaderno a color. Y así nació el *Spiderman de John Romita*. ¿Pero que pasaba con el resto? Es evidente que para otras colecciones debía crearse un nuevo formato que fuese la combinación más perfecta posible de calidad / cantidad / precio. Y así nació el formato Biblioteca Marvel, cu-

por Raimon Fonseca

yos números serían tomos en blanco y negro, de 160 páginas, de un tamaño algo menor al habitual del comic-book. Finalmente, la línea fue completada con *Selecciones Marvel*, una colección de tomos a color que recopilaban ciclos argumentales completos; al tiempo que también se incorporaban títulos como *Tesoros Marvel* o *Clásicos Marvel B/N* que ya estaban funcionado desde hacía algún tiempo.

Con todo esto, una idea parecía quedar clara: Biblioteca Marvel era un formato sustituto o de emergencia, a falta de una solución perfecta. Pero lo bueno es que, gracias a este formato, en enero de 1999 pudo aparecer una edición continuada de los cómics de los años 60 de *Los Vengadores*, *Los 4 Fantásticos* y *Capitán América*.

Sin embargo, las primeras impresiones pronto comenzaron a cambiar. Poco a poco, el formato Biblioteca Marvel logró convencer con fuerza. Con el paso del año 1999 muchos lectores vieron en aquellos pequeños tomos de 160 páginas la única posibilidad real de ver publicadas las colecciones de la Casa de las Ideas que contaban con más de 300 números (algo que se confirmó con la salida de las BM de *Thor* y *Daredevil*). El resultado fue espectacular: cinco años después del inicio de la Línea Excelsior, el formato Biblioteca Marvel se había convertido en la auténtica clave de este grupo de cómics. Por primera vez en la historia de Marvel en España, el lector se ha percatado de que cuenta con la posibilidad de "tenerlo todo" en un mismo formato. De ahí que Panini haya decidido que el nombre de la línea encargada de continuar la recuperación de los cómics de la Casa de las Ideas sea Línea Biblioteca Marvel, la cual incluirá las BM de *Hulk*, *Dr. Extraño* y *Spiderman*, así como las colecciones en formato de cuaderno a color: *Spiderman de John Romita* y *Peter Parker*.

Pero antes de finalizar este artículo hay que tratar un aspecto imprescindible: la correspondencia; es decir, vuestra correspondencia. Tenemos ganas de recibir cartas por un auténtico tubo para conocer de primera mano vuestras reacciones ante esta nueva etapa de los cómics clásicos de Marvel en España, así como cuáles son aquellas colecciones que más ganas tenéis de ver publicadas (es cierto que a estas alturas de la película ya tenemos un "pequeña" idea al respecto, pero nunca viene mal confirmarla en su totalidad). Se trata, en suma, de establecer un importante nexo de comunicación entre Panini y sus lectores.

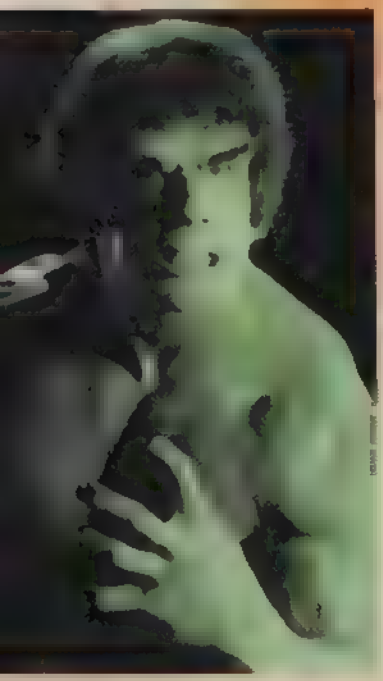
En otro tiempo, todo esto hubiera comportado una espera de varios meses, ya que la comunicación epistolar no es precisamente la más rápida del mundo. Sin embargo, las nuevas tecnologías nos han proporcionado una herramienta perfecta para acelerar al máximo el mencionado nexo de comunicación. Esto significa que desde ya podéis escribir todas las cartas electrónicas que queráis a las direcciones que aparecen en la última página de esta revista.

Esto es todo en cuanto a las claves de pasado y presente de una línea que ya hoy es un punto de referencia imprescindible en el mercado del cómic español. Y todo hace pensar que el futuro incluso será mejor... ■

Todas las imágenes son © Marvel Entertainment Group, Inc.

MARVEL STUDIOS: LA LÁMPARA MARAVILLOSA

Si hace diez años a cualquier aficionado a Marvel le hubieran dicho que las películas basadas en los personajes de la Casa de las Ideas iban a situarse entre las más taquilleras de todos los tiempos, probablemente hubiera pensado que se estaban burlando de él. La situación actual de la factoría, convertida a día de hoy en uno de los más potentes estudios cinematográficos de Estados Unidos, puede calificarse de milagrosa. Desde el estreno en 1998 de *Blade*, Marvel ha encadenado un éxito tras otro, creando poderosas franquicias que mueven ingentes cantidades de dinero y, al mismo tiempo, logrando algo tan complicado, pero en el fondo tan sencillo, como agradar a sus entusiastas fans. El camino recorrido hasta el éxito no ha sido fácil, y los obstáculos a superar llegaron a resultar tan numerosos que, durante largo tiempo, muchos dudaron de la viabilidad del proyecto cinematográfico marvelita. Gran parte del mérito hay que concedérselo a un hombre, Avi Arad, que supo ver un potencial ilimitado en los personajes que la editorial llevaba publicando durante cuatro décadas y que hasta entonces habían saltado a la pequeña y gran pantalla con resultados cuanto menos discutibles: Un par de *shows* televisivos de gran aceptación, pero escasa fidelidad, protagonizados el primero de ellos por el Increíble Hulk y el segundo por el Asombroso Spiderman (ambos estrenados en 1977); algunas series de animación para televisión tan modestas como entrañables; y un puñado de largometrajes para la gran pantalla. De todos ellos, *Howard, un nuevo héroe* (*Howard The Duck*, 1986), fue el que contó con mayor presupuesto, pero también está considerado como uno de los mayores desastres de la historia del cine, y a punto estuvo de llevar a la bancarrota al mismísimo George Lucas. Los otros pertenecen a la serie B más rancia de los ochenta –*El Vengador* (*Punisher*, 1989)–, merecen dejarse olvidados en la más recóndita de las estanterías del videoclub –*Capitán América* (*Captain America*, 1991)–, o han terminado por contemplarse con curiosidad morbosa en salones del cómic y convenciones, como es el caso de *Los 4 Fantásticos* (*The Fantastic Four*, 1994), producción llevada a cabo en una semana con el único propósito de que el estudio que poseía los derechos de adaptación de los personajes pudiera renovarlos, y que ni siquiera alcanzó los canales convencionales de distribución.



Consciente del escaso éxito que hasta entonces había disfrutado la editorial a la hora de saltar al cine, Arad no perdía de vista un hecho indiscutible: los héroes Marvel cuentan con unas posibilidades enormes para protagonizar películas de gran aceptación popular. No obstante, todavía debería convencer de ello a las productoras capaces de materializar la hazaña. En un primer paso, Arad se acercó a un mercado menos arriesgado y oneroso, como el de la televisión. A principios de los años noventa, apenas unos meses después de comenzar su andadura dentro de la Casa de las Ideas, fundó Marvel Studios, la división de la editorial dedicada al sector audiovisual, y firmó un provechoso acuer-

do con la cadena Fox Kids, con la que produciría durante los años posteriores algunas teleseries animadas que revitalizarían el interés por los héroes de la factoría. *X-Men* (1992) y *Spider-Man* (1994) fueron las que alcanzaron mayor éxito y longevidad, pero también se llevaron a cabo seriales de *Los 4 Fantásticos*, *Iron Man* (ambos en 1994), *Hulk* (1996), *Estela Plateada* (1998) y *Los Vengadores* (1999). No obstante, el personaje con el que Marvel habría de dar su salto al séptimo arte apenas sí sería identificado por unos pocos con el mundo de las viñetas, mientras que la inmensa mayoría acudía a las salas cinematográficas atraída por una de las propuestas más trepidantes de aquella temporada.

La nueva generación de cazavampiros

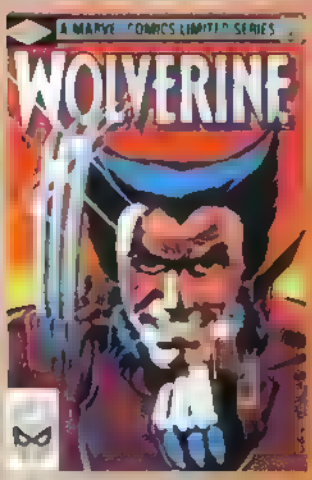
No fue fácil sacar adelante la primera película de Marvel Studios para la pantalla grande. Sólo la modesta New Line Cinema apostó por un proyecto incierto, al frente del cual puso al semi-desconocido Stephen Norrington y cuyo papel principal fue rechazado por Vin Diesel y el rapero Ice Cube antes de caer en manos de Wesley Snipes. Los problemas continuaron una vez terminado el rodaje, ya que los primeros pases con público previos al estreno recibieron unas críticas tan furibundas que la cinta sería totalmente remontada y se le daría un final más espectacular que el inicialmente previsto, donde, por cierto, hacía aparición el también marveliano Morbius. Todo ello obligó a retrasar el estreno más de seis meses, hasta el 21 de agosto de 1998. Contra todo pronóstico, *Blade* se convirtió en el *sleeper* de la temporada, una excelente cinta de acción que adelantaba la estética de cuero negro, las peleas coreografiadas al gusto hongkonés y el ambiente oscuro que más tarde popularizaría *Matrix*. La cinta, a priori destinada al público afroamericano, pero capaz de atraer a cualquier tipo de espectador, conseguiría recaudar más de 70 millones de dólares en Estados Unidos y otros 60 en el resto del mundo.

Muy pocos de los que pasaron por taquilla habían leído jamás un cómic protagonizado por el siniestro cazavampiros marveliano nacido en las páginas de *La tumba de Drácula*. Hijo de la *blaxpoitation*, el Blade de las viñetas lucía un pelo rizado a lo afro, unas gafotas de sol y un chaquetón de cuero digno de las películas de *Shaft*. En su traslación cinematográfica, Blade conservaba el espíritu, que no la literalidad, de las viñetas, actualizando su estilo a los confusos y eclécticos años que cerraban la década de los noventa, donde los vampiros son cazados con katanas y balas impregnadas en agua bendita; donde los no-muertos se someten a duchas sangrientas en discotecas privadas y quedan reducidos a polvo infográfico, un efecto prestado de la televisiva *Buffy, cazavampiros*. Pese a los cambios, muchos debidos al excelente guionista David S. Goyer, *Blade* es puro Marvel, con un protagonista trágico y maldito que, a fin de cuentas, responde a la primera premisa

enunciada por Stan Lee: héroes con pies de barro.

Los mutantes toman el mando

La polémica se cebaría con el siguiente y más arriesgado proyecto cinematográfico de Marvel Studios. Al menos, lo haría hasta el momento de estrenarse, porque luego los recelos iniciales se convertirían en aplausos unánimes, ante la que, a todas luces, es una cinta modélica que vendría a sentar las bases por las que se tendría que guiar, a partir de entonces, toda adaptación audiovisual del mundo de los superhéroes que pretendiera alcanzar no ya el éxito, sino la relevancia. A la hora de traducir a fotogramas su más lucrativa franquicia, Marvel decidió poner *X-Men* en manos de Bryan Singer, un joven director con un dominio absoluto de la técnica narrativa –como había demostrado en *Sospechosos habituales* (*The Usual Suspects*, 1995) o *Verano de corrupción* (*Apt Pupil*, 1998)–, pero que daba un salto tan arriesgado como el que suponía pasar del *thriller* al género superheroico. Muchos no entendían, por lo tanto, qué hacía alguien como Singer, tan serio, elevado y trascendente, dirigiendo una cinta sobre tipos que se dedican a salvar el mundo. Sus primeras decisiones, además, causaron más de un enfado entre los fans, quienes criticaron al realizador por atreverse a cambiar los coloridos atuendos de los hombres-X por trajes de cuero negro. Lo divertido es que Singer sí había intentado utilizar telas similares a las empleadas en el cómic, pero el resultado en pantalla no había hecho sino levantar carcajadas entre el respetable. *X-Men* sería realista, intensa, sobria y verosímil, o no sería.



Introducido en el proyecto de la mano de su amigo Tom DeSanto, un entusiasta y veterano lector de los cómics originales, el director contó enseguida en sus manos con el material necesario para capturar la esencia de La Patrulla-X. Las mejores historias escritas por Chris Claremont sirvieron de base para un largometraje que sintetizaba en noventa minutos el drama mutante, dejando de lado lo accesorio, el colorín, para ofrecernos un espectáculo de ciencia ficción en estado puro (esto es, con capacidad para plantearse interrogantes sobre el futuro del Hombre sobre la Tierra). El discurso dialéctico se traslada a unos Charles Xavier y Magneto dotados respectivamente por Patrick Stewart e Ian McKellen de sendas interpretaciones pausadas y contenidas, donde importan más los silencios que las palabras, y que alcanza su cenit en la escena final. Lejos de los cierres efectistas de otras películas, el conflicto queda concentrado en una partida de ajedrez entre dos viejos amigos que lo dicen todo con sus miradas. El espectador entra a ese mundo no tan distinto del nuestro, a ese futuro a la vuelta de la esquina poblado por seres de incalculable e incontrolable poder, a través de los ojos de Lobezno. Un Lobezno de vuelta de todo que no tiene a dónde ir. Un Lobezno que no puede menos que reírse entre dientes ante toda esa tontería de los uniformes, la escuela para jóvenes talentos y los nombres clave, pero que acaba tragándoselo hasta dentro.

X-Men arranca el 14 de julio de 2000 con un primer fin de semana en el que recauda 54 millones de dólares, que ascienden a 300 una vez terminada su fase comercial. El éxito coge a todos con la guardia baja. Por primera vez en Marvel toman conciencia de la nueva posición alcanzada por la editorial, que revisa esquemas y pone la línea de cómics al servicio del incalculable número de lectores que se pueden ver atraídos hacia la Casa de las Ideas y sus héroes. En el *bullpen*

contienen la respiración. Tienen una poderosa franquicia fílmica entre manos, y otra en camino. En el horizonte se divisa el año de la Araña.

Cuando todos fuimos Spiderman

El sueño de millones de aficionados permaneció, durante unos cuantos años, encerrado en las paredes de un juzgado. Los problemas surgidos en torno a los derechos cinematográficos del más popular héroe de la factoría obligó a Marvel, y a todo el resto de los implicados, a embarcarse en una interminable maraña jurídica que, una vez sentenciada, dejó fuera de juego a James Cameron (*Aliens*), quien ya había tenido tiempo para escribir un tratamiento de guión que serviría de base a un artesanal Sam Raimi, que saltaba así al cine de las grandes cifras. Lector de Spiderman desde su infancia, este personalísimo realizador dejaría su singular estilo en casa para convertirse en una mano guiada por los fans, que habría de ofrecer una película perfecta a la hora de retratar la angustia adolescente de Peter Parker, con una estructura que respondía a la clásica película de superhéroes representada por el excelente *Superman* (1978) de Richard Donner. Ahí tenemos el viaje del héroe en todas sus fases: unos comienzos humildes de ratón de biblioteca y víctima de las peores bestias del instituto; un giro inesperado con la picadura de la araña, que le confiere extraordinarios poderes; una tragedia que cambia su vida para siempre, con la muerte del tío Ben; un enfrentamiento con su gran némesis, ese Duende Verde al que Willen Dafoe confiere la esquizofrenia propia del Norman Osborn de los primeros tebeos, tan olvidada hoy; un romance apasionado y al mismo tiempo platónico, ejemplificado en ese beso a media máscara que ya forma parte esencial de la iconografía cinematográfica; y un final tan amargo como heroico, con Peter obligado a abandonar a la mujer que ama para entregarse por completo a su responsabilidad

El tiempo perdido en los pasillos del juzgado había, por suerte, corrido a favor de la cinta. Si *Spider-Man* hubiera sido rodada en el inicialmente previsto año 1984, los resultados hubieran podido ser mejores o peores, pero no tan espectaculares como los logrados en 2002, con un Hombre Araña generado por ordenador, que, sin embargo, no se nos mostrará en todo su esplendor ante la apabullante escena final, la primera en empezar a rodarse y la última en terminarse, con el héroe navegando por los cielos de Nueva York, saltando de red en red, doblándose en mil posturas imposibles como sólo antes lo había hecho en los cómics. Venía a significar así Raimi que la pregunta que se había hecho Peter al principio de la película, ese "¿Quién soy yo?", tenía al fin respuesta.

La spidermanía explota el 2 de mayo de 2002, superando todas las expectativas iniciales. En tan sólo su primer fin de semana, *Spider-Man* hace una taquilla de 114,8 millones de dólares, lo que la convierte en la película con mejor arranque de la historia del cine. Las cifras globales ascenderían a más

de 820 millones recaudados en todo el mundo, convirtiéndose en la cinta más importante del año y alcanzando el sexto puesto de las más vistas de todos los tiempos. Para entonces, Marvel ya colocaba su logo al comienzo de cada película. La productora Laura Ziskin se asombraba con el aplauso del público ante la mera aparición del nombre de

la editorial. No entendía que, para muchos, ese nombre se había transformado en leyenda

El lado oscuro de la calle

En 2002, en marzo, llega también la secuela de *Blade*, esta vez con el mexicano Guillermo Del Toro detrás de las cámaras y con una colección completa de *La Tumba de Drácula* en su camerino. Amante respetuoso de los cómics, Del Toro busca que *Blade II* parezca un tebeo en movimiento, intención que vuelca en unas imágenes excesivas, un sonido estruendoso y unos diálogos rápidos y chispeantes, con la grandilocuencia de Jack Kirby como modelo a seguir. *Blade II* alcanza, como el resto de cintas Marvel, un número uno en el primer fin de semana de exhibición, que garantiza una tercera parte, esta vez dirigida por David S. Goyer, el hombre que ha escrito las dos primeras películas y toda una referencia como guionista de cómics.

Mientras tanto, en Marvel Studios tienen la vista puesta en otro héroe de la factoría, también oscuro y de poderes limitados. Se trata de *Daredevil*, que cae en las manos del debutante Mark Steven Johnson, un auténtico enamorado de los trabajos de Frank Miller al frente de la colección protagonizada por el Hombre sin Miedo. El proyecto se puebla de *fanboys* con la inclusión de Ben Affleck como protagonista y Kevin Smith como asesor del director, un trabajo no acreditado, pero que resulta evidente en buena parte de los innumerables homenajes con los que cuenta el largometraje, desde escenas robadas directamente de las viñetas a los nombres de casi cualquier secundario, prestados por la plana mayor de los artistas que se han encargado del personaje. El argumento sigue además las líneas maestras tanto de la primera etapa de Frank Miller como de su posterior miniserie *The Man Without Fear*, dejando su obra maestra, la ya legendaria

Daredevil: Born Again, como material perfecto para la secuela.

Más siniestra que *Spider-Man*, más urbana que *X-Men*, más desesperada que ninguna otra adaptación de superhéroes, la cinta muestra el camino de ida y vuelta de Matt Murdock a la oscuridad, entendida como metáfora de su ausencia de rumbo moral tras la muerte de su padre, pero también, literalmente, con la pérdida de la vista y la llegada de sus habilidades, no tan llamativas como las de otros colegas justicieros, pero sí más realistas. De la oscuridad en la que vive inmerso su espíritu, que no de la padecida por sus ojos, le rescatará una Elektra excepcionalmente bien encarnada por Jennifer Garner. La actriz, al igual que ocurre con el villano Bullseye, que borda Colin Farrell, pide a gritos mayor presencia, un premio que recibe nada más estrenarse la película, en febrero de 2003, cuando Marvel anuncia el comienzo de la producción de un *spin-off* protagonizado en solitario por la asesina silenciosa

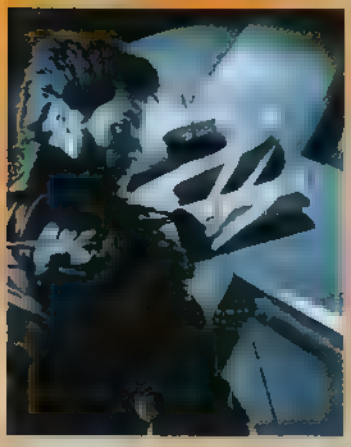
Daredevil resulta un digno comienzo para el que está destinado a convertirse en el gran año de Marvel Todavía quedan dos grandes sorpresas con las que colmar la felicidad de los aficionados: la segunda parte de *X-Men* y el debut cinematográfico del Increible Hulk.

El valor de la unidad

El 20 de junio abren fuego los mutantes. Durante los dos años anteriores, el equipo capitaneado por Bryan Singer ha trabajado hasta la extenuación para conseguir que *X-Men 2* (*X2: X-Men United*) supere con creces la primera parte, a la vez que se convierte en su evolución lógica, en paralelo con lo que ya ocurrió en los tebeos, que en su etapa primigenia se centraban en la eterna batalla de La

Patrulla-X con los mutantes malvados, para luego volcarse sobre el conflicto entre humanos y mutantes, más rentable a la hora de establecer parábolas con respecto al racismo y la discriminación. Así, en *X-Men 2*, tal y como sucedía en la novela gráfica que la inspira –*Dios ama, el hombre mata*–, Magneto y los alumnos de Charles Xavier se alían contra un enemigo mayor, el General William Stryker, que trata de arrancar al homo superior de la faz de la Tierra. La película demuestra desde el primer fotograma que esta vez el presupuesto se ha doblado: sólo la secuencia de apertura, con Rondador Nocturno atacando la Casa Blanca, tiene un coste similar a toda la cinta anterior

El asalto a la Mansión-X; la escapada de Magneto; la llegada a la casa de los padres de Bobby; el contraataque de La Patrulla-X... La acción se sucede de manera trepidante, casi en tiempo real, con Singer demostrando en cada secuencia su pulso maestro. La presencia, esta vez, de John Ottman, montador y músico de sus tres primeras películas, se hace sentir al máximo en ambos cometidos. Al aficionado sólo le queda lamentar que, debido a lo complejo de la realización de *X2*, Ottman no pueda encargarse, tal y como tenía previsto, del remontaje del primer *X-Men* de cara a su edición especial en DVD.



Las líneas generales de la secuela son públicas mucho antes del estreno, y así aparecen reflejadas en la novelización y adaptación al cómic. Sin embargo, Singer se guarda un as en la manga, una sorpresa especialmente dedicada a los seguidores del tebeo con la que poner el punto y seguido de cara a la siguiente entrega de la saga. El sacrificio de Jean Grey para salvar a sus compañeros y su posible retorno insinuado en el cierre de la película deja las puertas abiertas para la tercera parte. Las palabras pronunciadas en *off* por el personaje, las mismas que dijera Charles Xavier al principio de la primera película, dejan sin embargo un sabor a final de ciclo, una insinuación por parte de Bryan Singer de que quizás él no tenga planeado volver, aunque eso el aficionado no lo sabrá hasta mucho tiempo después.

Nuevo número uno de Marvel en el primer fin de semana de exhibición, *X2* recauda 214 millones de dólares en Estados Unidos y cerca de 200 más en el resto del mundo. El terreno queda abonado para la llegada de cierto coloso esmeralda...

Hulk... ¡piensa!

Con *Hulk*, la Casa de las Ideas emprende un camino tan arriesgado como apasionante. En lugar de elegir un director que prepare la típica película de acción veraniega cargada de explosiones y vacía de profundidad, el estudio opta por encargar el trabajo a Ang Lee, un prestigioso realizador de origen taiwanés que ya había presumido de su amor hacia la historieta en *La tormenta perfecta* (*The Perfect Storm*, 1997), una parábola en toda regla de *Los 4 Fantásticos*, que comenzaba con un primerísimo plano de un ejemplar perteneciente a la colección de la Primera Familia. Lee, apoyado y protegido por la productora Gale Ann Hurd (*Terminator*, *Titanic*), llega con una visión muy personal del Goliat esmeralda. Como en las películas clásicas de la Universal, el director quiere que el conflicto se centre en el drama humano del protagonista, aunque sin dejar de lado ni la espectacularidad ni las constantes argumentales aparecidas en el cómic. Los orígenes atómicos y propios de la Guerra Fría quedan sustituidos por la investigación médica, en un loable esfuerzo de los guionistas por conferir verosimilitud al mito, pero, por lo demás, permanece el romance entre Bruce Banner y Betty Ross; la persecución de Hulk llevada a cabo por el padre de ésta; las luchas del monstruo contra el Ejército; su deseo constante de soledad... ¡incluso están ahí los pantalones morados!

Pero quizás el más importante de los temas procedentes del cómic de los que se sirve Ang Lee sea el de la relación entre Bruce y su padre, explorada por Peter David durante sus muchos años como guionista del cómic gamma, y que aquí adquiere un valor absoluto. El progenitor del atormentado científico no sólo acaba siendo responsable del nacimiento del monstruo (como ya ocurría de manera metafórica en las viñetas), sino que deviene en una suerte de Hombre Absorbente sin bola de presidiario, el villano final del espectáculo, por llamarlo de alguna manera, porque en *Hulk*, a fin de cuentas y con perdón de Glenn Talbot (idiota aporreable, más que otra cosa), no hay ni buenos ni malos, sólo padres e hijos que no dejan de dar vueltas unos sobre otros sin conseguir encontrarse jamás

En cuanto a lo que se refiere a la puesta en escena del gigante Gamma, y una vez descartada la utilización de un actor de carne y hueso, ILM se hace cargo de la difícil labor, y lo hace mediante técnica digital, alcanzando cotas de verosimilitud jamás antes contempladas en la gran pantalla. El Hulk conseguido por la factoría Lucas resulta tan poderoso como escalofriantemente humano. Su rostro refleja sentimientos sinceros que ponen en duda su existencia virtual y lo acercan simple y llanamente a la perfección. Al mismo tiempo, los movimientos de la bestia, sus saltos y sus puñetazos, incluso su actitud, calcan lo visto en los tebeos durante más de cuatro décadas. Llama la atención que, en muchas de las escenas, nos encontramos ante una representación por ordenador de lo previamente interpretado por el propio Ang Lee, quien conoce a la bestia mejor que nadie.

Marvel y el estudio que produce la cinta, precisamente Universal, dejan hacer al director, al tiempo que lanzan una campaña de marketing apabullante, similar a la que precedió a *Spider-Man*. La taquilla, con un primer fin de semana con 62 millones de dólares recaudados y el mejor estreno de junio de la historia del cine, resulta excelente, pero se queda corta en cuanto a las expectativas generadas. Una parte del público no acaba de entender una película que, obedeciendo a todas y cada una de las reglas del género superheroico, se toma su tiempo para contar las cosas. Necesario para los que descubren la obra maestra que en realidad es *Hulk*, pero excesivo para los que esperan dos horas de monstruo aplastando mobiliario urbano. A día de hoy, la secuela sigue anunciada, sin concretarse sus detalles. Ojalá cuando llegue a rodarse sea reconocida como se merece.

Castigo con venganza

Desmarcándose casi por completo de los superhéroes, Marvel Studios, en coproducción con Lions Gate, estrena el 16 de abril de 2004 *Punisher*, la adaptación de su más realista y violento personaje, un justiciero sin ningún poder especial, pero con un entrenamiento de marine, un arsenal interminable y un deseo sin paliativos de castigar a los criminales. Más que nunca, Avi Arad reniega del anterior salto al cine de Punisher, protagonizado en 1989 por Dolph Lundgren y cuya única semejanza con el personaje residía en el título. Los malos recuerdos se borran siguiendo las indicaciones que han convertido a Marvel en una referencia ineludible dentro del ocio cinematográfico: respeto y fidelidad hacia el concepto original; un presupuesto acorde con las necesidades de una película de alta envergadura y un equipo creativo capaz no sólo de tomarse en serio el trabajo, sino de encontrar la justa medida del proyecto, sin necesidad de grandes estrellas, pero sí de grandes actores.

El hasta entonces guionista Jonathan Hensleigh se coloca en primera línea de batalla, dispuesto a dirigir un largometraje que busca sus raíces en los setenta, con un estilo sin concesiones muy próximo al de realizadores como Clint Eastwood, Sam Peckinpah y, en particular, Don Siegel. Las referencias argumentales proceden en cambio de

la excelente miniserie de *Punisher* escrita por Steven Grant, así como de la maxiserie de Garth Ennis –*Welcome Back, Frank*–, que había devuelto al personaje a primer plano de la actualidad tan sólo unos pocos años antes y que Hensleigh devoró en apenas dos horas.

Fue Thomas Jane (*Deep Blue See*), lector habitual del trabajo de Ennis, quien encarnaría a Frank Castle, ofreciendo tanto la energía física como la entereza dramática exigible. John Travolta daba rostro al mafioso Howard Saint, responsable último del nacimiento de Punisher. Y esta vez sí, esta vez Punisher sí luce en el pecho su característica calavera blanca sobre fondo negro.

Atrapados en la red

Pero el gran espectáculo que ofrece Marvel a lo largo de 2004 tiene nombre propio, y se llama *Spider-Man 2*. Con 220 millones de dólares, el mayor presupuesto del que ha gozado jamás una película, Raimi cuenta el siguiente episodio de la saga, y lo hace manteniendo el tono romántico y cercano al público que encandilara a medio mundo, pero con unas secuencias de acción que hacen olvidar por completo la utilización del ordenador. El Hombre Araña de *Spider-Man 2* es más asombroso que nunca, capaz de balancearse por los tejados de Nueva York como sólo lo habíamos visto en la escena final del primer largometraje. Además, el Doctor Octopus se revela como el enemigo definitivo del lanzarredes: atractivo visualmente, amenazador al máximo y mucho más siniestro que el Duende Verde, en lo que supone un homenaje del director a sus sangrientos inicios como cineasta.

En cuanto a la historia, Raimi se sirve de uno de los rasgos distintivos del personaje en las viñetas, sus periódicas decisiones de abandonar su carrera superheroica, seguidas siempre de rotundas reafirmaciones en su papel como justiciero enmascarado. Frente a la alegoría de la adolescencia que proponía *Spider-Man*, la secuela muestra la desilusión vital posterior, con la pérdida de poderes por parte de Peter como metáfora de la pérdida de esperanzas. El humor aquí se ha vuelto punzante, a veces incluso hiriente con un Peter Parker que no llega a comprender la mala suerte con la que le castiga la vida. Tendrá que ser primero su tía May,

a falta de tío Ben, quien le dé la lección moral que le sirva para volverse a calzar las mallas arácnidas, y Mary Jane quien le muestre los motivos para continuar adelante, para gritar de alegría mientras se pierde entre los rascacielos de la Gran Manzana.

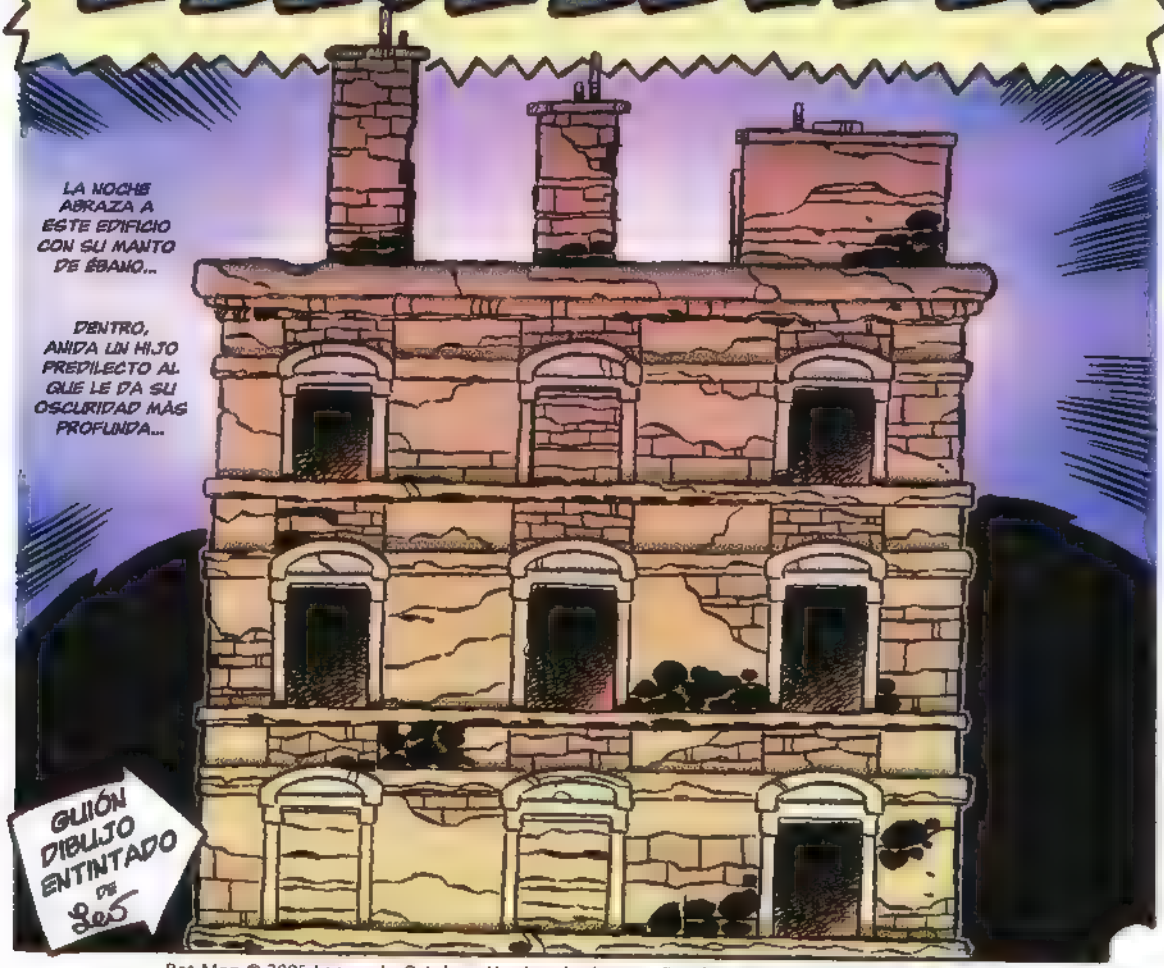
Spider-Man 2 llega a los cines el 30 de junio, con un pequeño retraso en su estreno debido a los problemas de salud padecidos por Tobey Maguire. En sus primeros días de exhibición acumula una astronómica cifra de 140 millones de dólares recaudados, alcanzando más de 770 en su cómputo global. Sin un momento de descanso, Raimi y todo su equipo ponen la vista en la tercera parte, que deberá estar lista para su debut en 2007.

Antes de que eso ocurra, la maquinaria de Marvel Studios no dejará de ofrecer nuevas alegrías. En este mismo año falta todavía por estrenarse *Blade: Trinity*, tercera entrega de las aventuras del cazavampiros, esta vez escrita y dirigida por David Goyer. Ya para 2005 aguardan *Elektra*, *Man Thing*, *Ghost Ryder* y, sobre todo, *Fantastic Four*, mientras que en 2006 disfrutaremos de la tercera parte de *X-Men*. En lugar de acomodarse en las mieles del éxito, la Casa de las Ideas continúa buscando nuevas vías para adaptar al lenguaje audiovisual su infinita legión de personajes, y también prepara una serie de largometrajes en DVD. El primero de los cuales estará protagonizado por The Ultimates, la versión actualizada de Los Vengadores.

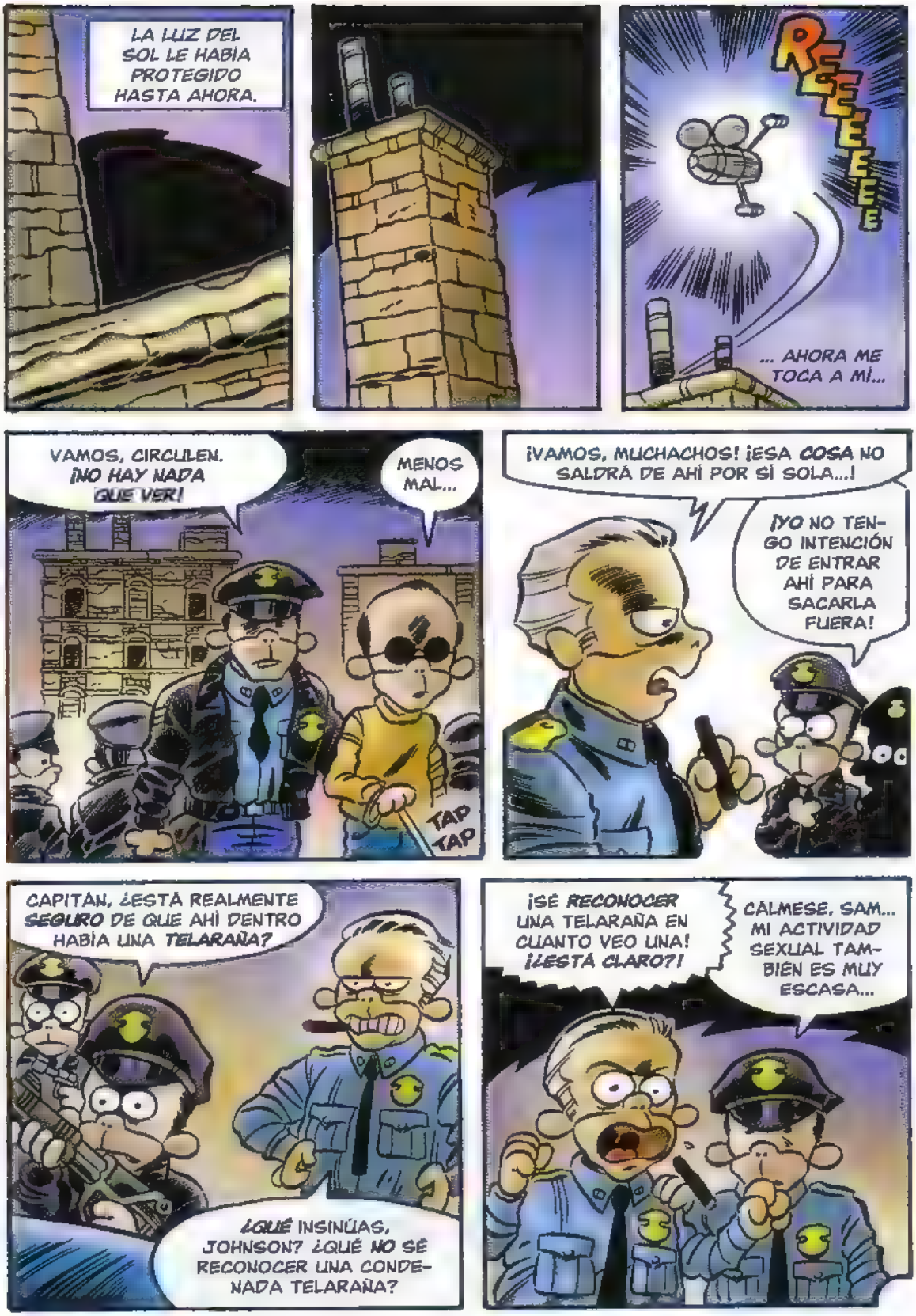
Las aspiraciones de millones de fans se han cumplido con creces, pero el proyecto más ambicioso jamás planteado por Marvel continúa adelante. Y lo mejor que puede decirse es que sus frutos más dulces todavía están por llegar. ■

LA LEY DESPIADADA DEL MERCADO EDITORIAL NOS LLEVA A UN DRAMÁTICO E INEVITABLE ENFRENTAMIENTO.

¡RAT-MAN CONTRA LA ARAÑA!


LA NOCHE ABRAZA A ESTE EDIFICIO CON SU MANTO DE ÉBANO...
DENTRO, ANIDA UN HIJO PREDILECTO AL QUE LE DA SU OSCURIDAD MÁS PROFUNDA...
GUIÓN DIBUJO ENTINTADO DE Leo

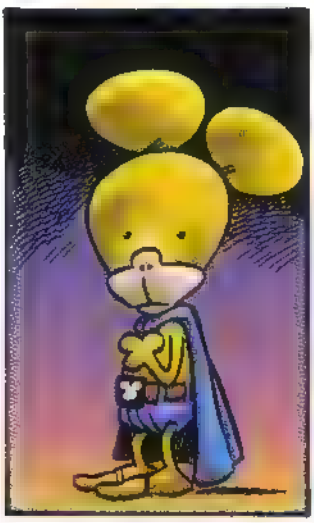
Rat-Man © 2005 Leonardo Ortolani Used under license For this edition © 2005 Panini S.p.A. All Rights reserved


LA LUZ DEL SOL LE HABÍA PROTEGIDO HASTA AHORA.
RECEEEEEE
... AHORA ME TOCA A MÍ...
VAMOS, CIRCULEN. ¡NO HAY NADA QUE VER!
MENOS MAL...
TAP TAP
¡VAMOS, MUCHACHOS! ¡ESA COSA NO SALDRÁ DE AHÍ POR SÍ SOLA...!
¡YO NO TENGO INTENCIÓN DE ENTRAR AHÍ PARA SACARLA FUERA!
CAPITÁN, ¿ESTÁ REALMENTE SEGURO DE QUE AHÍ DENTRO HABÍA UNA TELARAÑA?
¿QUÉ INSINÚAS, JOHNSON? ¿QUÉ NO SÉ RECONOCER UNA CONDENADA TELARAÑA?
¡SÉ RECONOCER UNA TELARAÑA EN CUANTO VEO UNA! ¡¿ESTÁ CLARO?!
CÁLMESE, SAM... MI ACTIVIDAD SEXUAL TAMBIÉN ES MUY ESCASA...

¿CUÁNDO LLEGARÁ SU HOMBRE, CAPITÁN? ¡LA SEÑAL LLEVA ENCENDIDA DIEZ MINUTOS!
¡CAPITÁN! ¡MIRE...!
!!!
?!?
¡ES ÉL!
¡ES RAT-MAN!
¡HA LLEGADO!
VEO ADMIRACIÓN EN SUS ROSTROS...
EL ASOMBRO...
EL RESPETO...

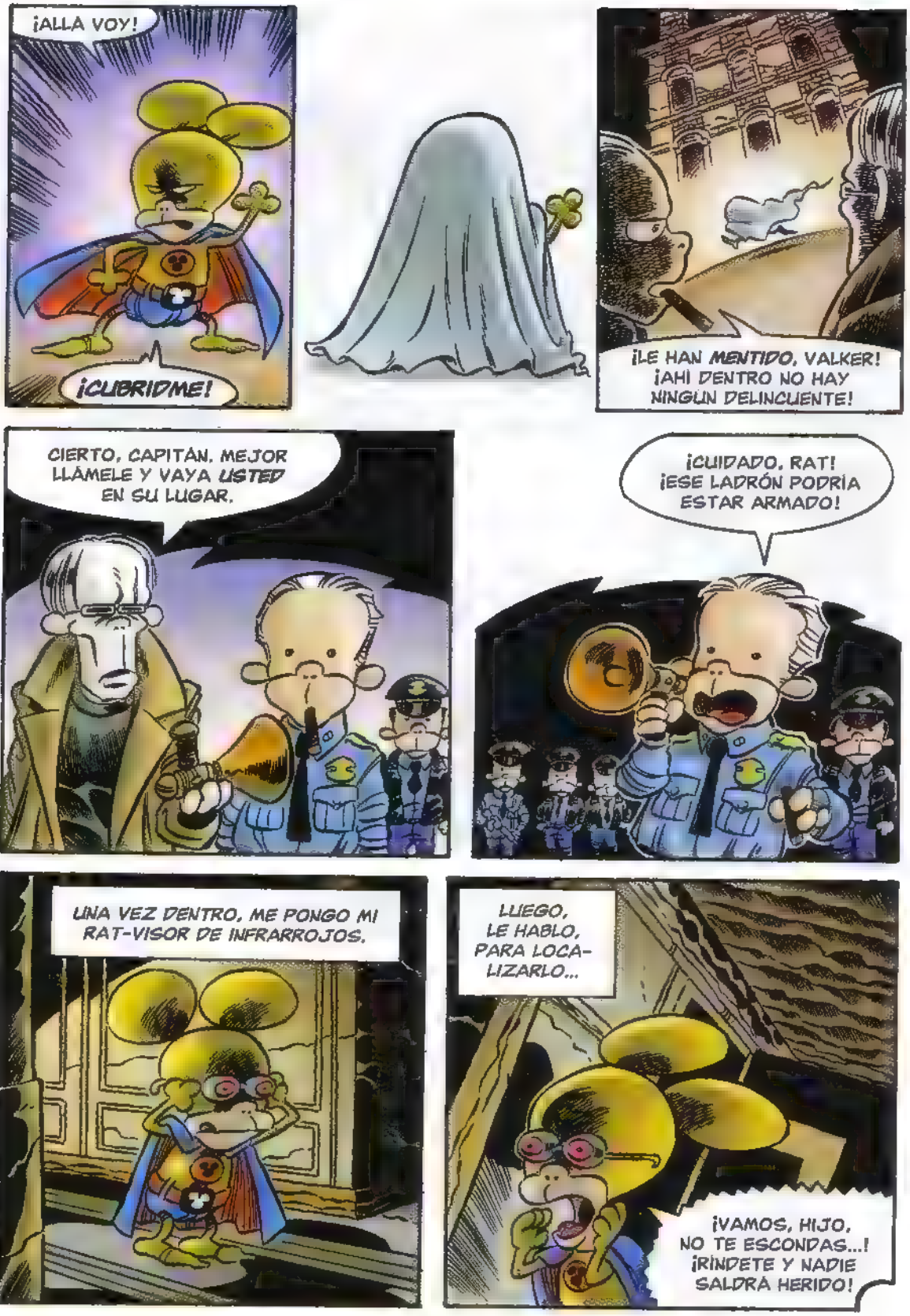
¡RAT-MAN! ¡VAYA, PUES ESTAMOS APAÑADOS!
... Y ALGO DE SARCASMO.
DESPA-CIO...
CRIK CRAK
CUIDADO CON LOS CRISTALES.

CAPITÁN KRIK... ¿QUÉ PUEDO HA-CER POR LA LEY?
SOY VALKER. DIRIJO LA OPERACIÓN. UN DELINCUENTE SE HA ATRINCHERADO AHÍ DENTRO Y NO CONSEGUIMOS QUE SALGA.
SPAT SPAT



DÉJENME A MÍ...
¡A MENUDO, DONDE LA FUERZA BRUTA Y LA VIOLENCIA FRA-CASAN, TRIUNFAN LA ASTUCIA Y LA INTELIGENCIA!

¡ES VERDAD, RAT! ¡PERO NO TENEMOS TIEMPO PARA LLAMAR A NINGUN OTRO!


¡ALLA VOY!
¡CUBRIDME!
¡LE HAN MENTIDO, VALKER! ¡AHÍ DENTRO NO HAY NINGÚN DELINCUENTE!
CIERTO, CAPITÁN. MEJOR LLÁMELE Y VAYA USTED EN SU LUGAR.
¡CUIDADO, RAT! ¡ESE LADRÓN PODRÍA ESTAR ARMADO!
UNA VEZ DENTRO, ME PONGO MI RAT-VISOR DE INFRARROJOS.
LUEGO, LE HABLO, PARA LOCALIZARLO...
¡VAMOS, HIJO, NO TE ESCONDAS...! ¡RÍNDETE Y NADIE SALDRÁ HERIDO!

CRAK
CRAK
CRAK
KUIU!
¡MUERE, BASTARDO!

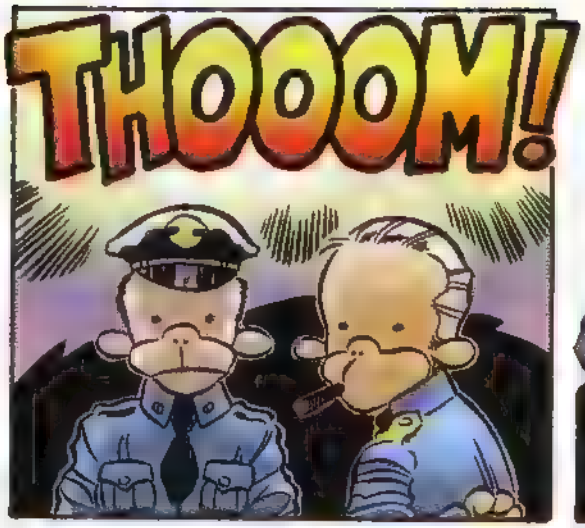
VAMOS, MUCHACHO, ¿TIENES ALGÚN PROBLEMA?
¡SÍ, QUE LA MIRA ESTÁ TORCIDA!

¿... TU MADRE ERA PROSTITUTA Y TU PADRE BEBÍA?
¿QUÉ PASA? ¿QUIERES SABER SI ERAN CONOCIDOS TUYOS?

AHÍ ESTÁ.
DETRÁS DE ESA PUERTA.

LA MADERA ESTARÁ PODRIDA, COMO TODO. ¡BASTARÁ CON UN POCO DE IMPULSO Y UN GOLPE DE HOMBRO!
AH AH AH AH

CAPITÁN, ¿EN QUÉ HABITACIÓN VIO LA TELARAÑA?
NO ERA UNA HABITACIÓN, ERA EN EL SÓTANO... TODAS LAS PUERTAS ESTÁN TAPIADAS DESDE HACE AÑOS PARA QUE NO ENTREN VAGABUNDOS.



¡PRÓXIMAMENTE EN VUESTRA LIBRERÍA!

2003: Un año excepcional

Durante la pasada década, comprar un cómic en España significaba comprar un comic-book norteamericano de la editorial Planeta. Esta relación entre formato, nacionalidad y editorial fue muy fuerte en el mercado español. Aparentemente, las cosas no han cambiado tanto. En 2003 Planeta editó prácticamente la mitad de los cómics que se publicaron en España, y dos tercios de su producción fue de origen norteamericano. Y a la inversa: la mitad de los tebeos editados en España fueron de origen norteamericano y dos tercios de éstos fueron de Planeta.

"Panini es virtualmente ya la primera editorial de cómic de España."

No obstante, desde hace tiempo, el comic-book está en crisis y, significativamente, el año pasado se editaron más historietas en España como libro que en formato comic-book. Fueron libros ocho de cada diez títulos de Glénat, seis de cada diez de Norma y, lo que es más importante, cuatro de cada diez de Planeta (más que sus comic-books).

En el último lustro el propio mercado americano se ha inclinado en detrimento del prestigio hacia las recopilaciones en forma de libro, que, como formato de reedición, también gana puntos en España. Tras una larga etapa de burbujas especulativas, cabe la posibilidad de que los aficionados americanos estén aplicando progresivamente el cálculo racional a su compras reproduciéndose quizás para el comic-book un fenómeno similar al de la crisis de las revistas europeas.

No obstante, el responsable de esta situación en España no es el cómic de origen norteamericano, sino el manga: de cada diez libros, cuatro son americanos y seis son mangas. Hoy se editan más mangas que nunca en España, ya nadie puede pensar que se trata un fenómeno de temporada. Mucho más que eso: el manga supone un desafío potencial, pero real, a la hegemonía del cómic norteamericano en nuestro país.

El apoyo de la televisión es una razón necesaria, pero no suficiente para explicar por qué la consolidación en España del manga se está produciendo ahora. Por una parte, el cómic japonés parece haber encontrado su formato natural: el 80% del manga editado en España ya son libros. Por otra, analizando los datos de nacionalidad por formatos, obtenemos una mayor precisión de este fenómeno.

EDITORIAL	TÍTULOS	%
PLANETA	745	48%
NORMA	176	11%
GLÉNAT	144	9%
EL JUEVES	72	5%
IVREA	65	4%
LA CÚPULA	54	3%
DOLMEN	46	3%
DEVIR	32	2%
ASTIBERRI	30	2%
OTRAS	189	12%

En 2003 en España se editaron más libros japoneses, conocidos como tankobons, que comic-books norteamericanos. Un comic-book americano al día frente a, ni más ni menos que ¡nueve tankobons a la semana!. Una posible explicación surge al comparar esto con los datos combinados de precios y páginas: existe una relación, con matices, pero directa, entre la posición de cada modelo y el precio por página de cada uno.

Esta posibilidad introduce un cambio en la idea sacrosanta de que la prioridad del consumidor español es el precio y el matiz el color. El manga ha ido imponiendo progresivamente su modelo. Primero hacia el blanco y negro. Nosotros añadiríamos que ahora el criterio del número de páginas está desplazando, o cuando menos matizando poderosamente, al del color.

Sería imprudente extraer de estos datos consecuencias precipitadas. Sin embargo, creo que sí podemos concluir que este cambio de formatos en España apunta a un cambio en el consumo de historieta, de una compra masiva y compulsiva hacia otra más limitada y racional.

Aunque Planeta domina el mercado del manga con un 40%, sin

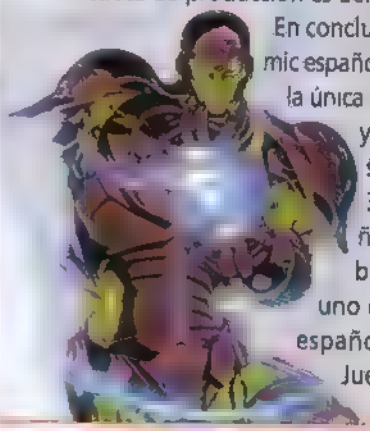
duda, la responsable de este fenómeno es la editorial Glénat, cuya apuesta editorial es clarísima: el 80% de su producción son libros japoneses. De cada diez mangas tres son de Glénat. A una década de su implantación en España, Glénat es ya un proyecto sólido en posición de cuestionar en el futuro próximo el puesto que actualmente ocupa Norma.

El cómic español

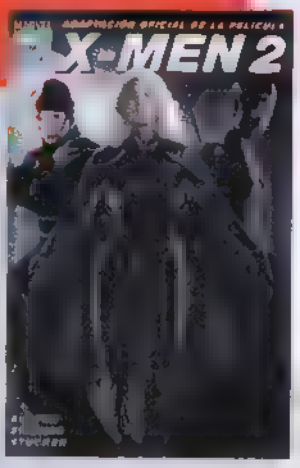
Desde hace tiempo la producción de cómic español se mantiene, muy repartida entre editoriales, en una cuota permanente en torno al 15%. Sin una acción concertada entre diversos actores es difícil que se despegue de este suelo. Las grandes editoriales son las únicas que podrían desarrollar su potencial. Sin embargo, para éstas, el cómic español ha quedado reducido a una cuota cultural o de la vergüenza.

NACIONALIDAD	TITULOS	%
NORTEAMERICA	706	45 %
JAPON	413	27 %
ESPAÑA	271	17 %
EUROPA	119	8 %
DIVERSA	41	3 %
OTRA (BRASIL)	2	0 %
DESCONOCIDA	1	0 %
TOTAL	1.553	100%

Ante este panorama, la única ventana de los autores noveles son las pequeñas independientes. Existe una gran variedad de propuestas, aunque –tras la experiencia frustrada de la editorial Camaleón– éstas optan cada vez más por emular la política de las grandes, disputándose, en busca de la viabilidad empresarial, el margen de cómic extranjero, predominantemente americano, que no cubren las primeras. El número de independientes aumenta, cifrándose en 2003 en 17 editoriales cuya cuota de producción es del 20%.



En conclusión: hablar hoy de cómic español es hablar de El Jueves, la única editorial importante cuyo 100% es español. Hoy su revista supone un 30% de los títulos españoles y, tras sumar sus álbumes recopilatorios, uno de cada cuatro tebeos españoles es editado por El Jueves.



En lo que al europeo se refiere, la mayoría de los títulos son del ámbito franco-belga. Al igual que el español, la producción de europeo está muy repartida. No obstante, desde hace tiempo, Planeta se ha propuesto acosar la hegemonía que Norma editorial mantiene sobre en este terreno. Aunque Norma mantiene el control sobre el 35% de este mercado, debería tenerse en cuenta que la parte del león del cómic europeo (46%) son álbumes, y que en 2003 Planeta ha editado más álbumes que Norma.

En este sentido, en cuanto a formato, el cómic europeo forma junto con el español un segundo grupo diferenciado del de superhéroes/manga que confluye mayoritariamente en el formato del álbum. Formato continental por excelencia, el álbum no acaba de encontrar su lugar actual en el mercado español y parece que se le está abocando a la categoría de producto de lujo. Si hace diez años el cartoné o tapa dura suponía el 36% de los álbumes hoy es el 46%.

Llegados al final, volvemos al principio, ya que este panorama global que acabamos de describir sufrirá alteraciones radicales a partir de enero de 2005. Panini entra en el mercado de la historieta española arrebatando a Planeta los derechos de edición de la norteamericana Marvel Comics. De este modo, Planeta se queda sin la mitad de su producción y, lo que es más importante, Panini dominará la mitad del mercado del cómic norteamericano sin rival, muy por encima de la suma de títulos americanos de Planeta y Norma. Incluso sin contar con la edición de revistas, Panini es virtualmente ya la primera editorial de cómic de España ■

Todas las imágenes son © Marvel Entertainment Group, Inc.

CHECKLIST
enero 2005

PANINI COMICS

Panini Comics News incluirá mensualmente un checklist completo y detallado de todas las publicaciones que aparecerán el mes siguiente.

Éste es el adelanto de los primeros números Marvel de Panini Comics en España.

Patrulla-X 106

Contiene *Uncanny X-Men* nos 428 y 429

¡El prólogo y primer capítulo de *"Los Draco"*, la nueva saga que cambiará para siempre el destino de Rondador Nocturno!
Viaja hasta el pasado del elfo azulado para descubrir al fin sus orígenes secretos. ¡Toda la verdad sobre los padres de Kurt Wagner revelada!
Además: La confrontación definitiva entre el Profesor Xavier y el nuevo inquilino de la Mansión: su hermanastro y villano reformado Caín Marko, conocido por nosotros como Juggernaut.

Guión de **Chuck Austen**
Dibujo de **Sean Phillips** y **Phillip Tan**

formato comic-book / 48 páginas / 2,90 €

Lobezno 24

Contiene *Wolverine* nº 7

Primera parte de una nueva aventura: *"El paso del Coyote"*.
Sigue a Logan en un viaje iniciático hasta un pueblo perdido en la frontera de Estados Unidos con México. Allí la vida humana apenas vale unas monedas, y son los llamados coyotes, hombres que introducen inmigrantes de forma ilegal por un elevado precio, quienes deciden el destino de la gente. El mutante de las garras de adamantium tendrá que hacer frente a este drama humano a su peculiar manera

Guión de **Greg Rucka**
Dibujo de **Leandro Fernández**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

X-Men 106

Contiene *New X-Men* nº 148.

¡No te pierdas la tercera parte de *"Planeta X"*, el más ambicioso arco argumental de la etapa escrita por Grant Morrison!
Oculto durante meses tras los muros de la Mansión, y bajo la identidad de uno de los mutantes en los que más ha confiado el Profesor Xavier, Magneto reaparece para doblegar a La Patrulla-X y poner Nueva York a sus pies. Mientras, Lobezno y Jean Grey esperan cerca del Sol una muerte segura. Es el momento de las grandes confesiones.

Guión de **Grant Morrison**
Dibujo de **Phil Jiménez**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

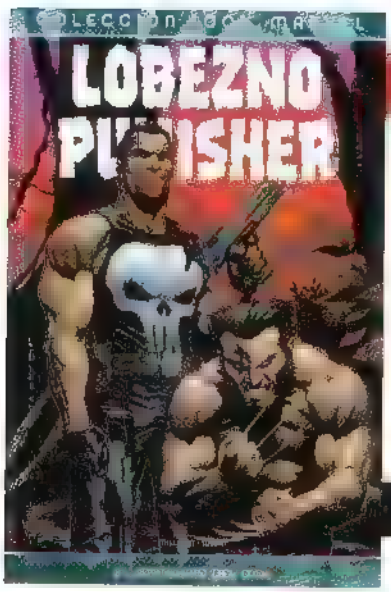
X-Treme X-Men 33

Contiene *X-Treme X-Men* nº 33

Tercera parte de *"Intifada"*, la saga en la que Claremont explora las consecuencias políticas y sociales de la guerra entre humanos y mutantes. ¿Qué sucede cuando un grupo de descontrolados jóvenes pertenecientes al homo superior asesinan a una familia entera? La única superviviente clama venganza, en una espiral de violencia a la que sólo La Patrulla-X puede poner fin. ¡Y, además, no te pierdas la respuesta de Tormenta al embate lanzado por los más altos dignatarios del mundo!

Guión de **Chris Claremont**
Dibujo de **Igor Kordey**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €



Lobezno/Punisher

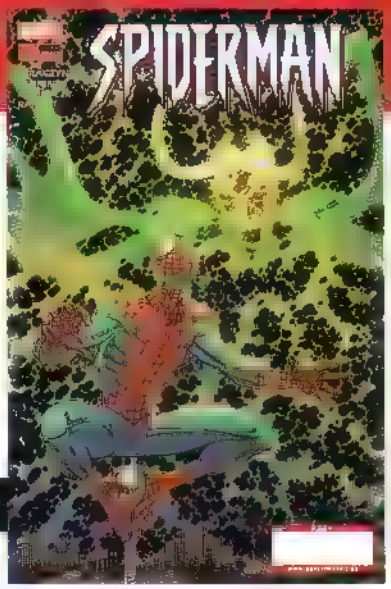
Contiene *Wolverine/Punisher* nºs 1-5.

Peter Milligan, el aclamado guionista de *X-Statix*, desarrolla este encuentro entre los dos vigilantes más violentos de Marvel.
En lo más profundo y oculto de Sudamérica, existe un lugar de leyenda al que sólo han llegado unos pocos elegidos. Los delincuentes más buscados del mundo se refugian en un escondite donde nadie puede encontrarlos. Nadie, excepto Punisher... y cierto mutante provisto de garras de adamántium, con quien tiene algún asunto pendiente.

Guión de **Peter Milligan**
Dibujo de **Lee Weeks**

formato 100% Marvel / 120 páginas / 10 €

Spiderman 34



Contiene *Amazing Spider-Man* nº 504, *Spectacular Spider-Man* nº 7 y *Doctor Octopus: Negative Exposure* nº 1.

Conclusión de la saga que presenta la más extraña alianza de los últimos tiempos: ¡El asombroso Hombre Araña trabajando codo a codo (y comiendo perritos calientes) con Loki, el Dios de la Mentira!
Además, asiste a la segunda parte del espectacular regreso de un Doctor Octopus como nunca antes habías visto, y al comienzo de una miniserie que redefine la relación entre el trepamuros y este tentacular villano.

Guiones de **J.M. Stracynski**, **Paul Jenkins** y **Brian K. Vaughan**
Dibujos de **John Romita Jr.**, **Humberto Ramos** y **Staz Jonson**

formato comic-book / 88 páginas / 3,90 €

Spiderman: The Pulse 1

Contiene *Spider-Man: The Pulse* nº 1.

¡El comienzo de la nueva y aclamada serie realizada por Brian Michael Bendis y Mark Bagley, el equipo creativo de *Ultimate Spiderman*!
Los viejos amigos del *Daily Bugle*, con J. Jonah Jameson, Robbie Robertson y Ben Urich a la cabeza, regresan a primera plana del Universo Marvel para acoger a la nueva asesora de rotativo, Jessica Jones, la antigua propietaria de Investigaciones Alias y futura mamá del hijo de Luke Cage.
Una saga cuyas dramáticas consecuencias cambiarán la vida de Spiderman.

Guión de **Brian Michael Bendis**
Dibujo de **Mark Bagley**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

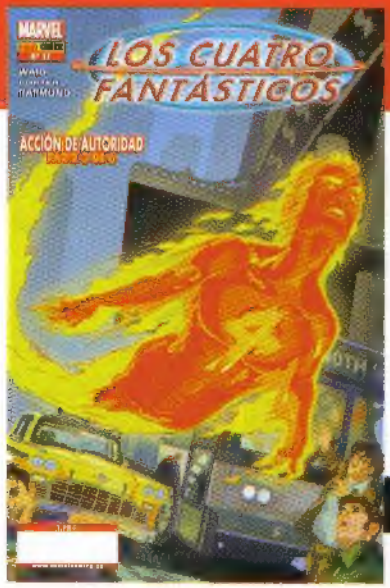
Los Vengadores 75

Contiene *Avengers* nº 75.

¡*"La búsqueda de Hulka"* ha terminado!
Pero tal vez a Los Vengadores no les guste nada lo que acaban de encontrar. Debido a una sobreexposición radiactiva ocasionada por su compañero Jack –la Sota de Corazones–, la antes encantadora Jennifer Walters se ha transformado en un monstruo incontrolable y sin cerebro...
¿Y qué mejor manera de luchar contra una gigante gamma que con la ayuda de su primo Bruce Banner, el Goliat verde que lo empezó todo?

Guión de **Geoff Johns**
Dibujo de **Scott Kolins**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €



Los 4 Fantásticos 17

Contiene *Fantastic Four* nº 505.

Tercera parte de *"Acción de autoridad"*.
Reed Richards toma el mando de Latveria para superar el vacío de poder y el caos producido tras la caída del Dr. Muerte, y para devolver el orden y detener los ataques de los países vecinos. El problema es que ni la población, ni las Naciones Unidas, ni su propia familia están de acuerdo con las decisiones de un hombre demasiado parecido a su peor enemigo. ¿Acaso Mr. Fantástico se ha transformado en lo que más teme?

Guión de **Mark Waid**
Dibujo de **Howard Porter**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

MK: Capitán América 21

Contiene *Captain America* nº 21.

¡El polémico debut del equipo creativo compuesto por Robert Morales (autor de *Capitán América: La verdad*) y Chris Bachalo (*Ultimate X-Men*)! En una historia que consiguió acaparar la atención de los grandes medios de comunicación estadounidenses, el Centinela de la Libertad es enviado hasta la base militar de Guantánamo para supervisar el juicio por traición a un prisionero de origen iraquí. Además, en este número llega Rebeca Quan, el nuevo interés amoroso de Steve Rogers.

Guión de **Robert Morales**
Dibujo de **Chris Bachalo**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

MK: Daredevil 57

Contiene *Daredevil* nº 52.

Segunda parte de *"Eco"*, el interludio en la etapa de Brian Michael Bendis a cargo de su amigo David Mack (*Kabuki*).
Maya López, la misteriosa mujer muda también conocida como Eco, ha superado sus problemas y ha regresado a Nueva York con la intención de volver al lado de Matt Murdock. Sin embargo, ahora hay otra persona en la vida del Hombre sin Miedo. ¿Cómo se lo tomará ella? No dejes pasar este relato intimista y cargado de lirismo a cargo de un artista capaz de las más bellas composiciones pictóricas.

Guión y dibujo de **David Mack**

formato comic-book / 24 páginas / 1,70 €

Ultimate Spiderman 33

Contiene *Ultimate Spider-Man* nº 47 y *Ultimate Six* nº 2.

¡Nuevo arco argumental! La derrota de Kingpin fue también la primera gran victoria del joven Peter Parker. Ahora el Rey del Crimen ha vuelto, y sólo tiene una obsesión en mente: averiguar quién se oculta bajo la máscara de Spiderman.
Además, no pierdas de vista la maléfica reunión de todos los enemigos del Hombre Araña ante los impotentes ojos del supergrupo de elite del gobierno norteamericano: ¡Los Ultimates!

Guiones de **Brian Michael Bendis**
Dibujos de **Mark Bagley** y **Trevor Hersine**

formato Ultimate / 48 páginas / 3,00 €

BM: Spiderman 31

Contiene *Amazing Spider-Man* nºs 185-193.

¡Un momento histórico para el trepamuros más famoso de Nueva York! Después de tantos años de duro trabajo y estudio en la Universidad Empire State, a Peter Parker le ha llegado la hora de graduarse. ¿Podrá celebrar tan esperado acto sin la interrupción de algún oportuno villano? Además, no te pierdas el regreso de dos de los más viejos enemigos arácnidos, el Camaleón y Electro, el trágico destino final del Hombre Lobo, y el más doloroso momento en la vida de nuestro editor favorito: J. Jonah Jameson.

Guiones de **Marv Wolfman**
Dibujos de **John Byrne**, **Jim Starlin** y **Keith Pollard**

formato Biblioteca Marvel / 160 páginas / 4,50 €

BM: Hulk 21

Contiene *Incredible Hulk* nºs 174-180 y *Giant-Size Super-Stars* nº 1.

Descubre en estos colosales episodios el irrepetible paso del Gigante Gamma por la Contra-Tierra, con una saga de resonancias bíblicas en la que asistiremos a la pasión ¿y muerte? de Adam Warlock. Y la primera aparición de un personaje que haría historia y que surgía de los espesos bosques canadienses para poner paz entre Hulk y el legendario Wendigo... ¡a golpe de adamántium! En estas páginas lo vamos a conocer como Arma-X, pero muy pronto sería más famoso por el apodo de... ¡Lobezno!

Guiones de **Gerry Conway** y **Len Wein**
Dibujos de **Herb Trimpe** y **Rich Buckler**

formato Biblioteca Marvel / 160 páginas / 4,50 €

BM: Dr. Extraño 13

Contiene *Doctor Strange* nº 15-20 y el especial *Dr. Strange: What is it that disturbs Stephen?*

¡Asiste a los últimos y apoteósicos episodios realizados por Steve Englehart y Gene Colan para la serie protagonizada por el Señor de las Artes Místicas! Un descenso a los infiernos al más puro estilo Marvel.
Además, incluye el fabuloso prestigio realizado en los años noventa por P. Craig Russell, uno de los más primorosos dibujantes estadounidenses de los últimos tiempos.

Guiones de **Steve Englehart**, **Marv Wolfman** y **P. Craig Russell**
Dibujos de **Gene Colan**, **Rudy Nebres** y **P. Craig Russell**

formato Biblioteca Marvel / 160 páginas / 4,50 €

John Romita Spiderman Classic 73

Contiene *Amazing Spider-Man* nº 190-193.

Nadie ha odiado a Spiderman con más ferocidad que J. Jonah Jameson. Ahora, después de los terribles acontecimientos con los que se inicia este volumen, el editor del *Daily Bugle* tiene un importante motivo para acabar con el lanzarredes, pero... ¿qué pasaría si la vida de uno dependiera de la del otro?
Y además, te ofrecemos la presentación de los nuevos y relucientes Mata-Arañas. ¡Más eficaces que cualquier fumigador de plagas!

Guiones de **Marv Wolfman**
Dibujos de **Keith Pollard**

formato comic-book / 72 páginas / 3,95 €

(cubierta en preparación)

(cubierta en preparación)

Peter Parker 9

Contiene *Peter Parker: The Spectacular Spider-Man* nº 32-35.

La amenaza de Carroña ha desaparecido, pero los peligros que afronta a diario el Hombre Araña no terminan jamás. Con Curt Connors establecido como profesor de la Universidad Empire State, el regreso del Lagarto es cuestión de tiempo. Sin embargo, un reptil mucho más terrible vendrá a atenazar la vida de Peter Parker: la Iguana. Además, el origen del más extraño enemigo con el que ha luchado jamás Spiderman. Déjate arrastrar por la locura de... ¡el Gusano de la Mente!

Guiones de **Bill Mantlo** y **Tony Isabella**
Dibujos de **Jim Mooney** y **Lee Elias**

formato comic-book / 72 páginas / 3,95 €

Elektra: La Película

Contiene *Elektra: The movie*. La adaptación oficial de la película.

Torturada por su pasado, envuelta en misterio. Entrenada para matar y abandonada a la muerte, Elektra ha vuelto. Pero para salvarse necesita, más que una razón para matar, una razón para vivir. Y la encuentra en su último objetivo, Abby, una chica rebelde de 13 años en la que Elektra ve mucho de sí misma. En su desesperada lucha por salvarla a ella y a su padre, Electra encuentra algo que no sabía que existía: la redención. Pero el camino no está exento de dificultades...

Guiones de **Sean McKeever**
Dibujos de **Mike Perkins**

formato comic-book / 72 páginas / 4,95 €

ELEKTRA THE MOVIE © 2005 Fox

(cubierta en preparación)

(cubierta en preparación)

Panini Comics News 2

Con una historia inédita de vuestro amistoso vecino a cargo de **Brandon Thomas** (guión) y **Ale Garza** (dibujo) publicada originariamente en *Spider-Man Unlimited* nº 3, y con espectacular dibujo de portada a cargo de **Steve McNiven**, **Mark Morales** y **Morry Hollowell**.

Además, un *preview* de 11 págs. extraídas del nuevo libro **100% Marvel** que aparecerá el próximo mes de febrero conteniendo los seis números de la serie USA de ***Emma Frost*** escrita por **Karl Bollers** y dibujada por **Randy Green**.

Y el listado completo, documentado e ilustrado de todas las publicaciones y novedades de **Panini Comics** que aparecerán durante el mes de febrero.

formato comic-book / 32 páginas / 1,70 €

Ya podéis escribir vuestras cartas con todas las dudas, comentarios, preguntas, opiniones, sugerencias...

Os responderán: El **Prof. Loki** en *Patrulla-X*, *X-Men*, *Lobezno y Nuevos Mutantes*; **Julián Clemente** en *X-Treme X-Men* y *Peter Parker*; el **Dr. Átomos** en *Spiderman*; **Raimon Fonseca** en *Vengadores*, *4F* y *Bibliotecas Marvel*; **Eduardo de Salazar** en *Capitán América* y *John Romita Spiderman Classic*; **Adela Salguero** en *Daredevil* y *Mística*; y **Rubén D. Herrero** en *Ultimate Spiderman* y *Ultimate X-Men*.
También podéis dirigiros a **Julián Clemente** para cualquier pregunta en general, pues él llevará la sección de Notas que aparecerá en todas las colecciones.

Las direcciones son: **Prof. Loki**: ploki@panini.es. **Julián Clemente**: jclemente@panini.es. **Dr. Átomos**: datomos@panini.es. **Raimon Fonseca**: rfonseca@panini.es. **Eduardo de Salazar**: esalazar@panini.es. **Adela Salguero**: asalguero@panini.es. **Rubén D. Herrero**: rherrero@panini.es.